

# E-AI

*Rapport d'Activités*

2021-2022



# TABLE DES MATIÈRES

## **01** (Re)planter le décor : pourquoi on a fait tout ça ?

CONTEXTE

RAISON D'ÊTRE

LES PILIERS

LA PORTÉE

LES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ

AMBITION SUR 5 ANS

## **02** Les prémices

LES PARTENAIRES FONDATEURS

LE COMITÉ AVISEUR

DES BESOINS PRÉLIMINAIRES IDENTIFIÉS AU PRÉ-LANCEMENT

LES PRINCIPALES RÉALISATIONS SUITE AU DÉMARRAGE

## **03** #EAI2022

OÙ ET QUAND

QUOI

QUI

COMMENT

COMBIEN

## **04** Et après ?

# (RE)PLANTER LE DÉCOR : POURQUOI ON A FAIT TOUT ÇA ?

**CONTEXTE** Le concept de E-AI est né du constat qu'aucun pays ne valorise suffisamment le potentiel d'affaires que représente la rencontre du divertissement et de l'intelligence artificielle.

Un groupe d'entrepreneurs audacieux a décidé d'agir afin de valoriser et de concrétiser cette collision, celle de l'émotionnel et du rationnel, de l'humain et de la machine.

## RAISON D'ÊTRE

E-AI s'est donné pour mission de bâtir une communauté internationale B2B regroupant les joueurs clés, non seulement du divertissement et de l'intelligence artificielle, mais de tous les secteurs économiques qui gravitent autour et peuvent ainsi tirer parti de la rencontre des deux industries.

L'ADN d'E-AI c'est d'être un **agent multiplicateur**, pour permettre aux membres de sa communauté de :

- développer les opportunités d'affaires
- faciliter la commercialisation internationale
- favoriser l'innovation
- diversifier les possibilités de financements

### CRÉER un écosystème fertile

Créer un écosystème fertile d'occasions d'affaires (collaborations, alliances, pollinisations, développement des affaires, etc.)

### CATALYSER les stratégies de monétisation

Développer des stratégies de monétisation **concrètes et réalisables** à court ou moyen terme.

### STIMULER des projets prometteurs

**Mettre en commun** les compétences du DIVERTISSEMENT et de l'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE **au profit des autres secteurs économiques** (manufacturier, santé, commerce de détail, services financiers, administration publique, etc.)

## LES PILIERS

Pour remplir sa mission, E-AI entend se fonder sur :

- Une communauté internationale (vivante à l'année)
- Une programmation annuelle (événements en personne comme en ligne)
- Une multiplication des opportunités (pour toutes les parties prenantes, membres et partenaires inclus)

### E-AI = Divertissement X Intelligence Artificielle



## PORTÉE

Plaçant le maillage et la coopération au cœur de sa raison d'être, la communauté E-AI se veut la plus inclusive possible pour valoriser au maximum l'intersection de l'intelligence artificielle et du divertissement.

Cette prémisse suppose une **définition large du divertissement** : musique, jeu vidéo, cinéma, télévision, médias, arts vivants (théâtre/danse/cirque) mais aussi littérature, sport, mode, événements, attractions, salles de spectacles, jeux d'argent et casinos, etc.

Loin de se limiter à une logique internationale et intersectorielle uniquement, **l'écosystème E-AI se forme également autour des ponts bâtis entre les entreprises et les institutions publiques d'une part, et entre les milieux d'affaires et la recherche d'autre part.**

## LES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ

Au-delà de la transversalité et l'inclusivité sectorielle évoquée plus haut, l'écosystème E-AI est formé de personnes qui partagent les caractéristiques suivantes :

### Types de postes

- Cadres (C-suite et vice-présidents) ainsi que gestionnaires (directeurs,...)
- Experts, utilisateurs, passionnés qui travaillent et/ou sont intéressés par les secteurs du divertissement et de l'intelligence artificielle

### Domaines d'intérêt

- Développement commercial et relation client
- Créativité, innovation et R&D
- Stratégie et développement d'entreprise
- Développement de produits et de services
- Gestion des talents



## AMBITIONS SUR 5 ANS

Pour sa première année d'existence, à compter de juin 2022, E-AI estime réalistement pouvoir atteindre les objectifs suivants :

- 1 000 à 2 000 membres actifs <sup>1</sup>
- provenant de 15 pays <sup>2</sup>
- ainsi que 5 000 à 10 000 sympathisants <sup>3</sup>

Cinq ans plus tard, en 2027, E-AI vise :

- 5 000 à 10 000 membres actifs
- provenant de 30 pays
- ainsi que 25 000 à 30 000 sympathisants

<sup>1</sup> Participants à au moins une (1) activité E-AI (lancement, événement en ligne, etc.)

<sup>2</sup> Incluant mais pas limités à : Allemagne, Belgique, Canada, États-Unis, France, Japon, Mexique, Pays-Bas, Royaume-Uni

<sup>3</sup> Abonnés aux infolettres et/ou réseaux sociaux E-AI

# LES PRÉMICES

## LES PARTENAIRES FONDATEURS

Derrière E-AI se trouve l'OSBL **Intelligence artificielle internationale**, fondée en novembre 2019 et située au 7836 rue Jarry Est Montréal, (Québec) H1J 2A1.

La gouvernance de l'organisation et du projet est actuellement assurée sur une base intérimaire par un comité de pilotage composé des cofondateurs d'Intelligence artificielle internationale ainsi que des représentants de ses **partenaires fondateurs** :



[André Rousseau](#)  
[Expert'Ease](#)



[Annie Mailloux](#)  
[Commetta Com.](#)



[Claude G. Théoret](#)  
[X-Machina](#)



[David Gobeille-Kaufman](#)  
[Mangrove](#)



[Martin Blanchard](#)  
[Expert'Ease](#)



[Patrick Phaneuf](#)  
[Expert'Ease](#)



[Pierre Gauthier](#)  
[Apexe Global](#)



[Stéphane Martel](#)  
[Yulism](#)

## LE COMITÉ AVISEUR

En parallèle, E-AI s'est également doté d'un **comité aviseur** constitué d'acteurs clés provenant des écosystèmes fondamentaux que sont le divertissement et l'intelligence artificielle, ainsi que de secteurs stratégiques tels que le droit et la finance.

Les membres du comité agissent à double titre :

- **Ambassadeurs du projet**, ils aident à en faire la promotion et à sensibiliser leurs réseaux respectifs
- **Conseillers informels** d'E-Ai, ils sont sollicités mensuellement pour donner leur avis éclairé sur des éléments clés du projet (programmation, stratégie de commercialisation et communication, etc.)

# LE COMITÉ AVISEUR

# LES PRÉMICES



Alexandre Teodoresco  
Les 7 Doigts



Amélie Richard  
HUB Montréal



Anouk Ethier  
CREO



Bernard Duguay  
Lucion



Brigitte Monneau  
SYNTHÈSE



Catherine Lareau  
Ville de Montréal



Céline Mornet  
Moment Factory



Céline Payelle  
Multicolore



Christophe Cluzel  
Radio Canada



David Usher  
Reimagine AI



Denis Bonneau  
Images et technologie



Denys Lavigne  
OASIS Immersion



Elaine Legault  
Palais des congrès



Éric Lavallée  
Lavery Avocats



François Chartier  
Chartier World Lab



Frédéric Bove  
Prompt



Geneviève Cantin  
Destination Québec Cité



Guillaume Petitclerc  
Moov AI



Hugo Boujut-Burgun  
Thinkwell Studio Montreal



Jean-François Connolly  
IVADO



Jenny Thibault  
SAT



Jordan Soles  
Rodeo FX



Julien Coll  
CDRIN



Marie-Eve Boisvert  
Behaviour Interactive



Marie-Josée Corbeil  
Banque Nationale



Marie-Pier Gauthier  
ONF Canada



Martin Lessard  
MT Lab



Mathieu Marcotte  
CEIMIA



Michel Besner  
Prevu3D



Myriam Achard  
Centre PHI



Pierre-Luc Camirand  
Cirque du Soleil



Pierre-Sébastien Gauthier  
Lanterne Digitale



Roxane Garceau-Bolduc  
Québec numérique



Sarah Gagnon-Turcotte  
Forum IA Québec



Valérie Boissonneault  
Ministère des Relations  
internationales et de la  
Francophonie du Québec



Yan Cyr  
Beam me up

# DES BESOINS PRÉLIMINAIRES IDENTIFIÉS AU PRÉ-LANCEMENT

À l'occasion d'un événement de pré-lancement tenu en ligne le **18 juin 2021**, 120+ dirigeants et cadres d'entreprise représentatifs de la communauté visée par E-AI ont pris part à un atelier collaboratif collectif. De cet exercice ont émergé des besoins très clairs.

## OPPORTUNITÉS D'AFFAIRES ET DÉVELOPPEMENT INTERNATIONAL

- Développement de marchés internationaux / exportation
- Nouvelles opportunités d'affaires / collaborations / partenariats
- Accès au financement
- Opportunités d'investissement

## INNOVATION

- Explorer et découvrir les innovations (veille et inspiration) / stimuler la créativité
- Partage de connaissances et de bonnes pratiques
- Vulgarisation, démocratisation et applications concrètes de l'IA

## CONNEXION

- Développement d'affaires / maillage / réseautage
- Représentation gouvernementale

## TALENTS

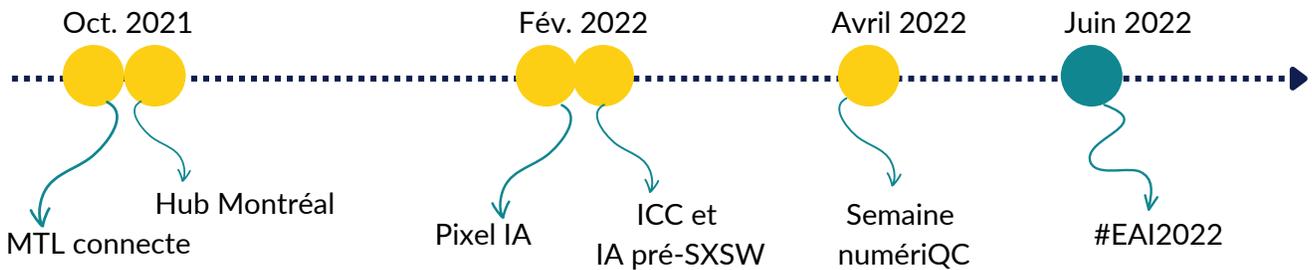
- Solutions face à la pénurie de main d'œuvre / attraction de talents



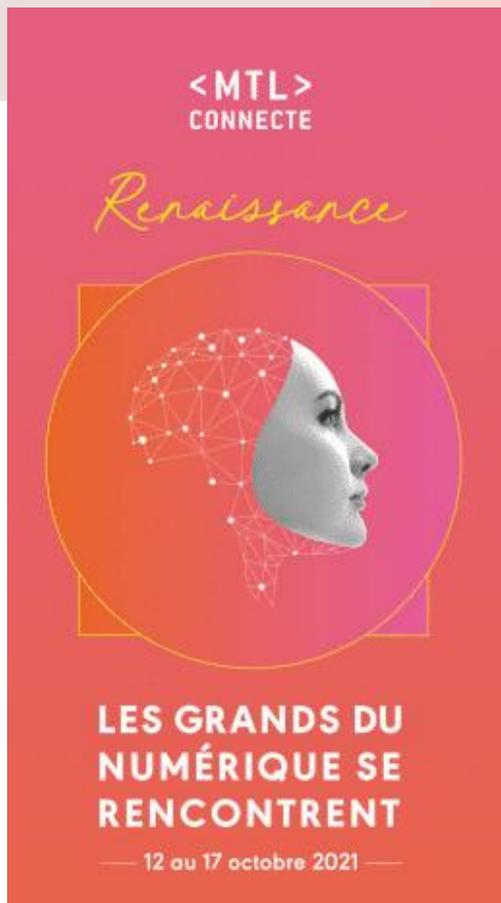
Pour apporter des éléments de réponse tangibles à ces besoins et agir en tant que multiplicateur d'opportunités, E-AI favorise **l'action concrète à travers l'organisation de ses propres événements ainsi que la contribution à ceux de ses partenaires.**

# LES PRINCIPALES RÉALISATIONS SUITE AU DÉMARRAGE

Avant même #EAI2022 les 14 et 15 juin derniers, E-AI comptait déjà plusieurs événements à son actif, incluant des contributions à des activités partenaires.



## MTL CONNECTE



Le **12 octobre 2021**, dans le cadre de MTL connecte organisé par Printemps Numérique, E-AI présentait Jonathan Bélisle (Leeroy), Eric Dahan (Nvidia) et Claude Théoret (X-Machina) sur le panel Divertissement et Intelligence Artificielle : une collision riche en créativité et en opportunités.

E-AI s'est assuré, en concertation avec l'équipe organisatrice, de

- Définir le sujet
- Identifier, démarcher, confirmer et préparer les intervenants
- Animer la discussion

Cette première collaboration entre E-AI et Printemps Numérique a eu pour conséquence de créer des ponts avec d'autres acteurs de l'écosystème : E-AI, Printemps Numérique et la Nantes Digital Week (France) co-animeront ainsi une table de discussion dans le cadre de la Semaine numériQC quelques mois plus tard . L'intention entre les différents acteurs impliqués est de développer un partenariat pérenne dans le temps.

## HUB MONTRÉAL

De la même façon, E-AI était présent dans la programmation de HUB Montréal, en y présentant et animant le **13 octobre 2021** l'activité Vitrine : *quand le Divertissement et l'IA se rencontrent au bénéfice de projets d'avant-garde*, sur laquelle intervenaient David Usher (Reimagine AI), Olivier Blais (Moov AI) et Jonathan Rouxel (Prologue AI).



L'invitation de Moov AI sur la vitrine aura permis à ces derniers d'être remarqués par le comité consultatif HUB en charge de l'attribution des Prix HUB 2021, et de se voir ainsi décerner le Prix Coup de Coeur Innovation Loto-Québec, assorti d'une bourse de \$5000, pour leur projet « Chomsky vs Chomsky ».

## PIXEL IA



Le **15 février 2022**, en soutien à l'écosystème mobilisé par Prompt, E-AI a co-organisé avec ces derniers un événement de lancement pour Pixel-IA, bourse destinée à financer des projets collaboratifs d'intelligence artificielle dans l'industrie du divertissement.

Cette initiative était pleinement alignée avec la raison d'être d'E-AI qui vise à créer des opportunités concrètes pour les membres de sa communauté. Nous comptons d'ailleurs miser sur les apprentissages de cet appel à projets afin de mieux comprendre les freins au financement des projets d'intelligence artificielle dans le secteur du divertissement. Encore une fois, notre volonté ici était de développer une collaboration récurrente avec Prompt et aussi de démultiplier ce type d'initiatives avec d'autres partenaires financiers et investisseurs.

# RASSEMBLEMENT DES ÉCOSYSTÈMES ICC ET IA PRÉ-SXSW

Conçu en coopération avec [New Dutch Wave](#) (Pays-Bas), [Music Tech Germany](#), [KIKK Festival](#) and [TRAKK](#) (Belgique), [My Global Village/Village Francophone](#), [Business France](#), [Société des arts technologiques](#), [STHLM Music City](#) (Suède) et le [Fonds des médias du Canada](#),

E-AI a organisé le **16 février 2022** un rassemblement en ligne pour les représentants de délégation internationales participant à [SXSW](#) quelques semaines plus tard, leur permettant ainsi de tisser les premiers liens en vue de conversations à poursuivre une fois à Austin, TX.

L'intention d'E-AI était ici de développer un écosystème de collaborations internationales autour de SXSW. À moyen terme, nous souhaitons positionner E-AI comme un acteur incontournable qui favorise des connexions fructueuses au profit des membres et partenaires de sa communauté.

## SEMAINE NUMÉRIQC

Le **8 avril 2022**, E-AI co-organisait, présentait et animait à nouveau un panel dans la programmation d'un événement partenaire.

C'est cette fois-ci dans le cadre de la [Semaine numériQC](#), coordonnée par [Québec numérique](#), que E-AI a fait intervenir Claire Tousignant ([MASSIVart](#)) et Geneviève Cantin ([Destination Québec Cité](#)) sur la question suivante : *comment le divertissement et l'IA peuvent contribuer à faire rayonner les destinations, et ainsi propulser le tourisme ?*

Toujours dans le cadre de cette même semaine, E-AI co-animaient avec Printemps Numérique et Nantes Digital Week une table de discussion virtuelle sur l'IA éthique et responsable, le 7 avril 2022.

# #EAI2022, DONC...



## OÙ ET QUAND

#EAI2022, l'événement de lancement de la communauté E-AI, s'est tenu le 14 et 15 juin 2022 à OASIS immersion, au sein du Palais des congrès de Montréal.

## QUOI

La programmation du rassemblement était articulée autour d'une séquence "inspiration → action" répartie entre la première et la deuxième journée, et ce à travers **37 activités totalisant 26 heures de contenu et collaboration**.



### RECORD

On s'imprègne  
On s'inspire



### PLAY

On connecte  
On collabore



### FAST-FORWARD

On propulse  
On accélère



# MARDI 14 JUIN 2022

Cette première journée consacrée à **l'inspiration** invitait les participants à explorer les applications concrètes de l'IA en matière de divertissement, ainsi que les réalisations actuelles et les tendances futures au sein des deux industries.

Concrètement, le programme du jour était constitué de :

- **10 panels et conférences** → présentations et conversations de 15 à 45 minutes regroupant, en personne sur scène, 2 à 4 intervenant.e.s issu.e.s tant de l'intelligence artificielle que du divertissement.
- **20 vitrines** → présentations virtuelles de 30 minutes mettant en valeur des projets d'avant-garde, catégorisées en 3 thématiques : divertissement (7), intelligence artificielle (5) et international (8).



MERCREDI 15 JUIN 2022



Le deuxième jour se tournait davantage vers **l'action** en proposant aux participants de :

- co-créeer les opportunités et les synergies fructueuses ;
- propulser les idées pour se donner les moyens de les réaliser et d'en multiplier l'impact.



La journée proposait donc :

- **4 ateliers de co-développement** → sessions de 90 minutes, chacune dédiée à un axe de collaboration précis, et animé par un des partenaires d'E-AI :
  - Innovation (*Behaviour Interactif*)
  - Connexion (*Forum IA Québec*)
  - Talent (*Bureau du Cinéma et de la Télévision du Québec*)
  - Opportunités d'affaires (*IVADO*)
- **3 ateliers de co-création** → sessions de 90 minutes où les participants contribuent à définir le futur
  - d'une destination touristique (*Destination Québec Cité*)
  - d'un cercle d'apprentissage et de pratique (*ONF*)
  - de la communauté E-AI !



## DES CONNEXIONS HUMAINES PRIVILÉGIÉES

La **connexion humaine étant un élément moteur primordial** pour toute communauté, différents moments et dispositifs étaient prévus à #EAI2022 pour favoriser les rencontres. Tout au long de l'événement :

- **Braindates** → conversations autour de sujets proposés par les participants eux-mêmes, en petits groupes pendant 45 minutes, ou en tête-à-tête de 30 minutes. Plus du tiers participants y ont pris part au cours des deux jours, totalisant ainsi 79 connexions à travers 63 braindates, dont 11 en groupe.



- **Lounge partenaires** → espace semi-privé permettant aux partenaires de la communauté de tenir des rencontres d'affaires



- **Bar à solutions** → rendez-vous en tête-à-tête avec nos partenaires Lavery Avocats et Moov AI, visant à offrir des conseils aux participants sur des problématiques ciblées (questions juridiques et accompagnement en démarrage de projets d'intelligence artificielle)

- **Meet & Greet** → rencontre privilégiée et privative entre un.e conférencier.e de la programmation de l'événement et un partenaire accompagné de ses invité.es, dans un format conversationnel décontracté le mardi 14 juin au Chalet du Palais des Congrès:
  - Palais des congrès de Montréal avec Dr. Suzanne Livingston
  - Lavery Avocats avec Jonathan Rouxel
  - Moov AI avec Olivier Blais



- **Cocktail d'ouverture** → apéritif d'inauguration de l'événement, tenu en fin de journée pour la présence d'un peu plus d'un tiers des participants.



- **Soirée de clôture** → proposée à la Société des Arts Technologiques et constituée d'un apéritif au Café SAT suivi d'un souper intimiste au Labo Culinaire de l'institution, pour une cinquantaine de participants incluant membres du comité aviseur, membres du comité de pilotage, et représentants de partenaires

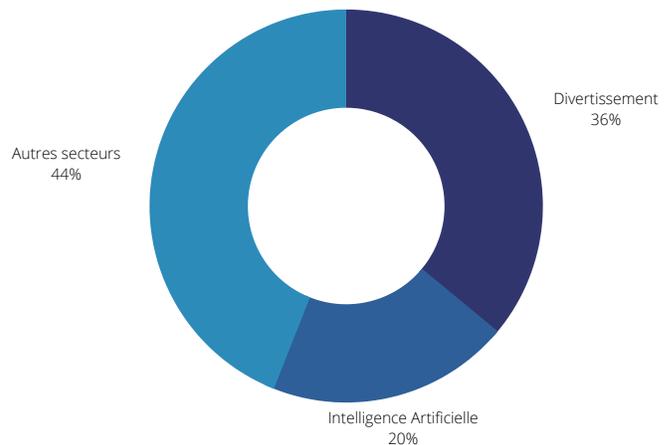
## QUI ?

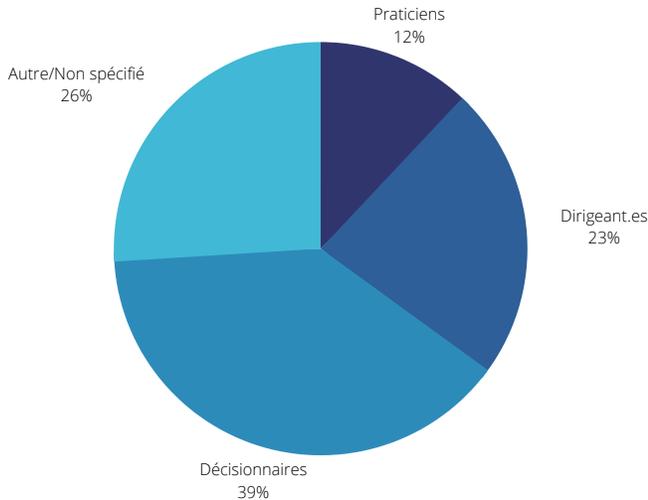
Au fil des deux jours, #EAI2022 a rassemblé plus de **300 personnes**, incluant l'ensemble des intervenant.es contenu (panélistes, conférencier.es etc.) dont bon nombre ont activement participé à l'événement, assistant à d'autres panels que le leur, rencontrant des participants lors de *braindates*, ou encore s'impliquant dans les ateliers.

20 villes (14 pays) à travers le monde étaient représentées.



En terme d'**industries**, la majorité des participants provenaient d'autres secteurs d'activité que les industries du divertissement et/ou intelligence artificielle. Cela inclut de manière non exclusive des secteurs comme le marketing, des services juridiques et financiers, des institutions publiques et académiques. Ainsi, cela témoigne de l'intérêt que la collision E-AI représente pour l'ensemble de l'économie





Les “praticiens” dans chacune des sphères (artistes du côté divertissement, et développeurs, gestionnaires de projets, ingénieurs et analystes du côté intelligence artificielle) représentaient au total 12% du public, tandis que la majorité des participants provenait des sphères décisionnelles de leurs organisations respectives: 23% de dirigeant.es et 39% de décisionnaires (vice-présidence, direction, etc.)

## LES PANÉLISTES

Parmi les intervenant.es se trouvaient des **membres du comité avisur d'E-AI**.



[Alexandre Teodoresco](#)  
[Les 7 Doigts](#)



[Brigitte Monneau](#)  
[SYNTHÈSE](#)



[Christophe Cluzel](#)  
[Radio Canada](#)



[David Usher](#)  
[Reimagine AI](#)



[Éric Lavallée](#)  
[Lavery Avocats](#)



[François Chartier](#)  
[Chartier World Lab](#)



[Frédéric Bove](#)  
[Prompt](#)



[Geneviève Cantin](#)  
[Destination Québec Cité](#)



[Jean-François Connolly](#)  
[IVADO](#)



[Julien Coll](#)  
[CDRIN](#)



[Yan Cyr](#)  
[Beam me up](#)

## LES PANÉLISTES (SUITE)

Parmi les intervenant.es se trouvaient aussi des représentants de **partenaires de la communauté**.



[Emmanuelle Legault](#)  
[Palais des congrès de Mtl](#)



[Éric Durand](#)  
[Banque Nationale](#)



[Olivier Blais](#)  
[Moov AI](#)



[Frédéric Dorosh](#)  
[Behaviour Interactif](#)



[Sandra Ear](#)  
[Behaviour Interactif](#)



[Emmanuel Agoston](#)  
[Images & Technologies](#)



[Mark Stephens](#)  
[Images & Technologies](#)



[Ruby-Maude Rioux](#)  
[OASIS immersion](#)



[Matt Shearing](#)  
[OneQode](#)



[Valérie Daigneault](#)  
[Bureau du Cinéma et de la  
Télévision du Québec](#)



[Anne Fossier](#)  
[Bureau du Cinéma et de la  
Télévision du Québec](#)



[Marie-Odette St-Hilaire](#)  
[Forum IA Québec](#)



[Réjean Roy](#)  
[Forum IA Québec](#)



[Vanessa Alarie](#)  
[IVADO](#)



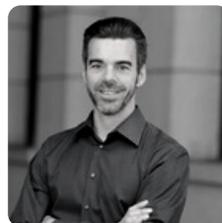
[Raoul Rugamba](#)  
[Africa in Colors](#)



[Marie du Chastel](#)  
[KIKK Festival](#)



[Marc-Lionel Gatto](#)  
[My Global Village](#)



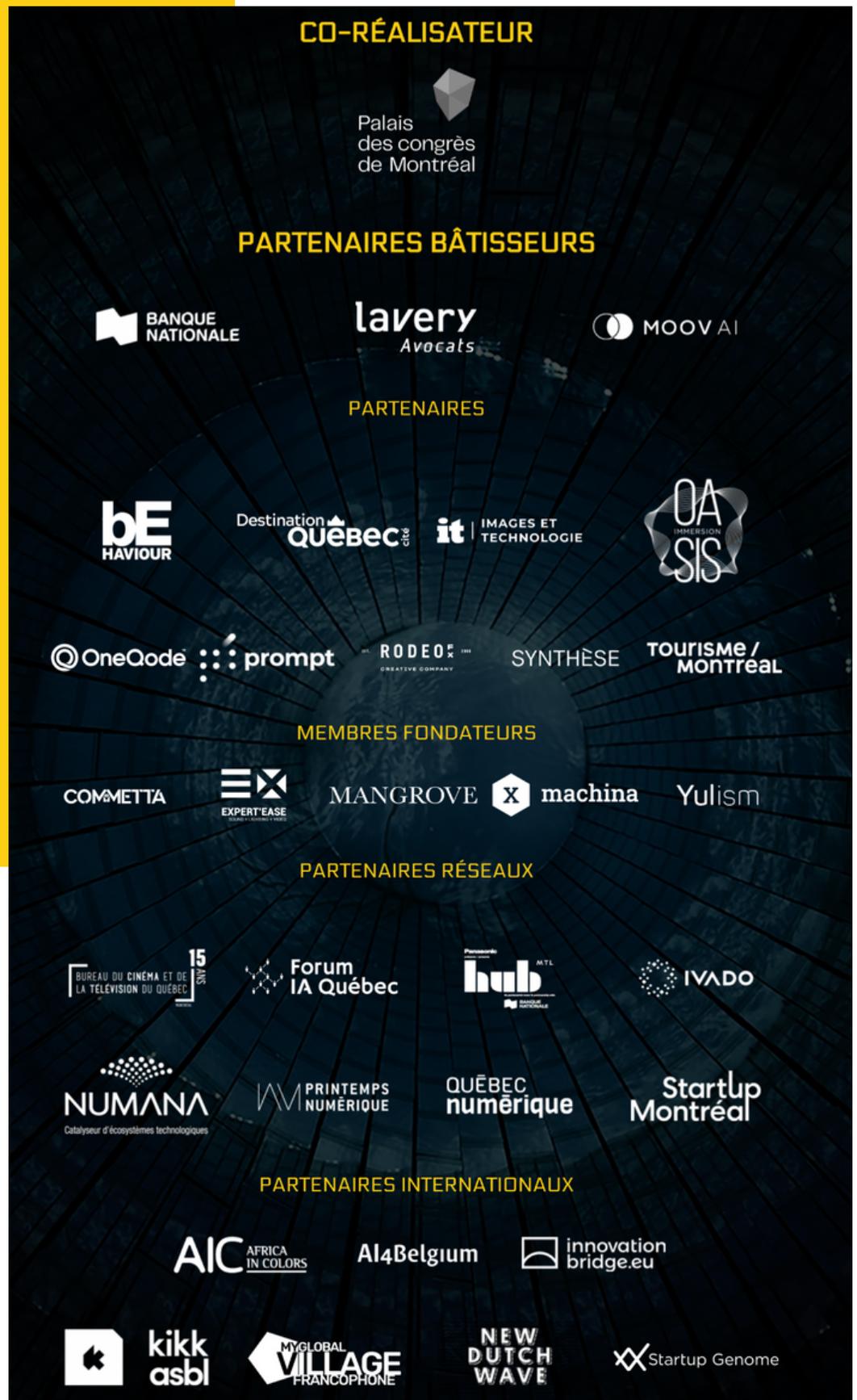
[Jean-François Gauthier](#)  
[Startup Genome](#)

## LES PARTENAIRES

E-AI peut se targuer d'avoir su rallier dès sa première année d'existence des **partenaires** de choix, autant dans les industries qui forment le cœur de sa communauté que ceux qui gravitent autour.

Ces partenaires apportent un **soutien financier, logistique et promotionnel** à E-AI tout au long de l'année et sont, tel qu'illustré ci-haut, également amenés à **contribuer activement au contenu** des activités proposées à la communauté.

*Ce projet est aussi réalisé grâce au soutien financier de **Tourisme Montréal** dans le cadre du programme de Soutien aux intervenants en tourisme d'affaires et sportifs, avec la participation financière du **Ministère du Tourisme**.*



Au-delà des données et indicateurs ci-haut, quel a été l'**impact** de #EAI2022, tant en matière de rayonnement pour E-AI et sa communauté, qu'en termes de **retombées, opportunités et apprentissages** pour les participants de l'événement ? La réponse ci-après.

## RAYONNEMENT



### Site Internet

Au cours du second semestre 2022 (avril à juin), le site entertain-ai.com a généré :

- **20 914 vues**
- 8 668 sessions (36,4% provenant de recherches organiques)
- pour **4 674 utilisateurs uniques**
- avec une **durée de session moyenne de 3:05**



### Médias sociaux E-AI

Au cours de cette même période, 255 publications sur Facebook, Instagram, Twitter et LinkedIn ont organiquement généré un total de **56 000 impressions** (dont plus de la moitié provenant de LinkedIn), avec un **engagement moyen de 10,8%**.

Sur ces 4 mêmes plateformes, les publicités ont quant à elles produit **1 700 000 impressions ainsi que 5 100 clics** (dont plus de la moitié provenant de Twitter).

Conséquence directe de cette visibilité accrue, l'audience combinée d'E-AI sur Facebook, Instagram, LinkedIn et Twitter a augmenté de 990 abonnés.



### Vimeo

#EAI2022 n'était pas un événement hybride à proprement parler, étant davantage axé sur une participation sur place, en personne. Toutefois, les conférences, panels et vitrines du 14 juin étaient toutes **retransmises en simultané** via Vimeo pour en permettre le plus large accès possible.

Le partage organique sur les médias sociaux des 4 flux vidéo (1 pour les conférences et panels + 3 pour les vitrines à raison d'un flux par thématique) a généré 324 vues pour un **temps d'écoute moyen de 30 minutes** (le flux consacré aux vitrines divertissement ayant à lui seul enregistré un temps d'écoute moyen de **60 minutes**).



### Mailchimp

Au cours du premier semestre 2022, les 6 infolettres envoyées à la liste de diffusion E-AI ont été consultées, en moyenne, par près de **40% des destinataires**, avec un **taux de clic de 5.7%**.



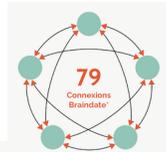
### Presse

Dans les médias traditionnels, l'événement a bénéficié entre avril et juin 2022 de quelque **13,5 millions d'impressions** générées par près d'une quarantaine d'articles provenant de publications aussi bien généralistes que spécialisées, majoritairement francophones locales.

## IMPACT POUR LES PARTICIPANTS ET LA COMMUNAUTÉ

### Braindate

En amont du rassemblement, plus du tiers (37%) des personnes inscrites à #EAI2022 (intervenant.es compris) ont créé un compte sur la plateforme en ligne Braindate, et 64% d'entre eux.elles ont planifié au moins un rendez-vous.



27  
Braindates en tête à tête

11  
Braindates de groupe

Au total, ce sont 52 sujets de braindates en tête-à-tête et 11 sujets de braindates de groupe qui ont été proposés au cours de l'événement.

38 braindates, 27 en tête-à-tête et 11 en groupe, ont eu lieu au final, créant ainsi près de 80 connexions entre les participant.es.

Les 3 mots-clés les plus populaires sur la plateforme furent : "Lavery", "Moov AI" et "Banque Nationale".

### Sujets en tête-à-tête les plus populaires

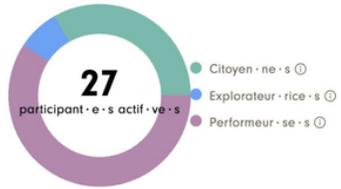
Sujet	Invitations
Connaissez-vous des projets en IA qui mériteraient d'être mis en valeur dans notre communauté ?	5
Think spatially or how to create mixed reality content that inspires movement & exploration.	5
Comment choisir le meilleur projet IA pour une Destination touristique ?	4
Fear, anxiety and AI	3
Make your creative AI projects ideas a reality.	3
Does the Metaverse have the power to transform the live entertainment industry?	3

### Sujets en groupe les plus populaires

Sujet	Vues
How to get funding for your innovation projects?	4.0
Comment le PCM peut faciliter l'innovation auprès des communautés IA et Divertissement	4.0
Emerging Tech & Culture - #AIart, NF-what? and all that jazz	3.0
XR use cases- at the intersection of gaming, documentary, and the physical world.	3.0
Comment l'IA peut enrichir les expériences utilisateurs muséales ?	2.0
How to frame an AI project with your business requirements	1.0

Braindateur.se.s  
les plus actif.ves

report		eai2022		Les braindateur.se.s les plus actif.ves	
Speaker_import	participant_import	import_Ambassador			
 <b>Dennis Kastrop</b> Founder chez Wicked Artist	 <b>Alexandre Dion</b> Directeur de comptes IA chez Prompt	 <b>Anouk Ethier</b> Senior project manager chez CREO			
6 braindates confirmées	4 braindates confirmées	4 braindates confirmées			
import	import_Ambassador	import_Ambassador			
 <b>Hyelim Juliana Kim</b> Directrice Comptes Prompt/Mitacs chez Prompt/Mitacs	 <b>Michel Besner</b> VP Développement des affaires chez Prevu3D	 <b>Denis Bonneau</b> Architecte de solution TI et média chez Images et technologie			
4 braindates confirmées	3 braindates confirmées	3 braindates confirmées			

report		eai2022		Les braindateur.se.s les plus actif.ves	
<b>Participant.e.s</b>					
 <p>27 participant.e.s actif.ve.s</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Citoyen.ne.s</li> <li>Explorateur.rice.s</li> <li>Performeur.se.s</li> </ul>		<b>CITOYEN.NE.S LE.LA PLUS ACTIF.VE</b>  <b>Dennis Kastrop</b> Founder 6 braindates / 2 sujets		<b>CITOYEN.NE.S LE.LA PLUS ACTIF.VE</b>  <b>Alexandre Dion</b> Directeur de comptes IA 4 braindates / 1 sujet	
<b>EXPLORATEUR.RICE.S LE.LA PLUS ACTIF.VE</b>  <b>Serge Labelle</b> Olympian / Cirque du Soleil Brand Liaison Executive.. 2 braindates / 0 sujets		<b>EXPLORATEUR.RICE.S LE.LA PLUS ACTIF.VE</b>  <b>Elaine Legault</b> Directrice 2 braindates / 0 sujets		<b>PERFORMEUR.SE.S LE.LA PLUS ACTIF.VE</b>  <b>Jonathan Rouxel</b> Co-fondateur 4 braindates / 4 sujets	
		<b>PERFORMEUR.SE.S LE.LA PLUS ACTIF.VE</b>  <b>Jean-François Connolly</b> Conseiller en intelligence numérique 3 braindates / 3 sujets		<p><b>Citoyen.ne.s:</b> Participant.e.s qui ont à la fois créé des sujets et rejoint des braindates</p> <p><b>Explorateur.rice.s:</b> Participant.e.s qui n'ont fait que rejoindre des braindates</p> <p><b>Performeur.se.s:</b> Personnes ayant seulement assisté à des braindates pour des sujets qu'ils ont eux-mêmes créé</p>	

# ATELIER DE CO-CRÉATION

La programmation du rassemblement se conclut par un atelier participatif visant à construire collectivement le futur de la communauté E-AI, à travers **4 questions fondamentales** :

## Innovation

*Comment la communauté peut contribuer à polliniser les incroyables avancées qui existent dans ces deux mondes et ainsi intéresser les industries qui peuvent bénéficier de la rencontre entre divertissement et IA ?*

## Financement

*En quoi la communauté et les partenaires d'E-AI peuvent supporter l'innovation de modèles d'affaires et l'accès au financement ?*

## Connexion

*Comment amplifier la collision de ces deux écosystèmes pour avoir un plus grand impact dans toutes les sphères de la société ?*

## Talent

*Comment E-AI pourrait contribuer à trouver des solutions à cet enjeu et en faire bénéficier l'écosystème ?*



Les idées phares qui émergent de la **réflexion collaborative**, par sujet, sont les suivantes :

## Innovation

- Former sur l'innovation
- Créer un vocabulaire, un lexique et des répertoires communs en matière d'entreprises, projets en cours, et ressources disponibles
- Favoriser le prototypage et les projets pilotes.

## Financement

- Miser sur le maillage, en fréquence (permanence) autant qu'en portée (couvrir la chaîne de création de valeur au complet)

## Connexion

- Offrir des opportunités de rencontres régulières : *speed dating*, Braindate, sessions thématiques, communautés de partage, etc. ;
- Mettre en place des projets collaboratifs intra mais aussi extra communauté ;
- Bâtir des ponts avec les sphères académiques (dans les programmes de recherche mais aussi avec la relève étudiante)
- Établir une cartographie et une centralisation des ressources de la communauté ;
- Favoriser la bidirectionnalité des échanges entre intelligence artificielle et divertissement (éviter que la relation n'aille que dans un sens).

## Talent

- Former en continu pour sensibiliser la main d'oeuvre en intelligence artificielle aux opportunités offertes par les industries culturelles et créatives, et vice-versa
- Sensibiliser la relève, que ce soit à travers les programmes d'étude, les programmes de stages et le tissage de liens entre entreprises et institutions académiques
- Adapter les pratiques en matière de ressources humaines à la relève : mutualisation de la main d'oeuvre, banque de données communes, bonnes pratiques, etc.

## QUESTIONNAIRE POST-ÉVÉNEMENT

Sondés sur la qualité de leur expérience, les participants ont plébiscité :

- l'hospitalité et le support offerts par l'équipe organisatrice (note moyenne 9.1/10)
- le lieu de l'événement (note moyenne 8.9/10)

La programmation de chaque jour a été évaluée de façon équivalente par les répondant.es, soit 7.7/10 en moyenne, tandis que les opportunités de réseautage ont reçu une note moyenne de 7.5/10.

Il est toutefois important de noter qu'au-delà des scores numériques, **100% des répondants ont confirmé avoir fait de nouvelles rencontres** à #EAI2022.

Parmi les pistes d'amélioration identifiées, il conviendra lors de prochaines activités de :

- renforcer l'apprentissage et les connaissances acquises par les participant.es;
- faire grandir le sentiment de contribution et appartenance à une communauté;
- diversifier le contenu en augmentant la quantité de conférencières et d'intervenants BIPOC;
- accorder plus de place à la langue française.



## COMBIEN



Pour sa **première année de fonctionnement et d'activité**, E-AI s'est doté d'un budget de **\$500 000** constitué à 50% de financement public, 45% de financement privé (partenaires) et 5% de revenu provenant de la vente de billets pour #EAI2022.

# ET APRÈS ?

#EAI2022 n'était le point d'orgue de cette première année d'activité que dans la mesure où le rassemblement constituait non pas un point d'orgue, mais plutôt un point de départ, vers une communauté active 365 jours par an.

## E-AI À L'ANNÉE

À cette fin, des membres du comité de pilotage et du comité avisier d'E-AI ainsi que des représentants des partenaires principaux se réuniront le 15 août 2022 pour poursuivre la réflexion entamée lors de l'atelier de co-création du 15 juin.

Le but de cette journée de travail consistera à utiliser les conclusions et apprentissages de l'atelier comme socle sur lequel élaborer la **feuille de route** de la communauté pour la prochaine année.

## GOVERNANCE

D'ici la fin 2022, un conseil d'administration en bonne et due forme viendra prendre la tête de la gouvernance. Un comité de travail collabore actuellement avec Lavery Avocats pour poser les bases légales et administratives nécessaires à l'établissement du conseil d'administration.

Ces démarches mèneront à plusieurs changements significatifs et à une évolution de la gouvernance de E-AI ainsi que de l'OSBL Intelligence Artificielle Internationale; notamment :

- La mise en place d'un conseil d'administration où les membres fondateurs se retrouveront minoritaires, assurant ainsi davantage de neutralité et une plus grande transparence tout en évitant plus facilement de possibles situations de conflit d'intérêt;
- La mise en place d'une équipe permanente (employé.es) au sein de l'OSBL Intelligence Artificielle Internationale à compter de l'automne 2022.

## PROJETS EN COURS

E-AI poursuit d'ores et déjà le travail amorcé en amont et durant #EAI2022 avec [Destination Québec Cité](#) et Moov AI ([Spotlight on AI](#)) et entame des discussions avec l'ONF et Québec numérique en vue de contribuer à l'émergence de communautés de pratique et de partage.



E-AI